

Paper

Repensar al Diseño desde la noción de tecnopolítica. El activismo gráfico, entre la calle y la Web

Ravazzoli, Ignacio L.

iravazzoli@gmail.com

Universidad de Buenos Aires. Facultad de Arquitectura
Diseño y Urbanismo. Instituto de Arte Americano. Ciudad de
Buenos Aires, Argentina

Línea temática 3. Categorías: consensos y conflictos

Palabras clave

TICs, Tecnopolítica, Movimientos Sociales,
Espacio Público, Activismo Gráfico

Resumen

Nuestro tiempo está signado por las tecnologías de la información y la comunicación (TICs), que plantean modificaciones en las relaciones sociales pero también nuevas formas de expresión y circulación de material vinculadas a las reivindicaciones sociales contemporáneas. En un contexto mediado por la imagen, el activismo gráfico como una forma de hacer diseño se vuelve una herramienta cada vez más extendida para la expresión social y para la masificación de las causas sociales. Teniendo en cuenta el crecimiento del alcance de estas TICs en la vida cotidiana

de las personas (eminentemente en las grandes ciudades), los movimientos sociales adquieren nuevas lógicas y se desarrollan simultáneamente en las calles y en la Web. En este sentido, el activismo gráfico se vuelve un modo de expresión cada vez más extendido que contribuye a la difusión de reivindicaciones, pero también a formas novedosas de participación diferentes a la matriz de militancia política clásica. Tal es el caso de los movimientos sociales contemporáneos argentinos como UBA de Pie, Ni una menos y las iniciativas a favor de la legalización del aborto, donde se observa una construcción autoconvocada donde la participación a través de la gráfica se expande y comienza a conformar un corpus visual amplio y heterogéneo.

El objetivo del presente trabajo será entonces indagar acerca de la dimensión política del diseño desde la noción de tecnopolítica, procurando no caer en un determinismo tecnológico, pero sí buscando superar una visión únicamente optimista o pesimista del fenómeno. Desde esta óptica, el análisis del activismo en los movimientos mencionados pretende abordar el vínculo ya indisoluble entre la calle y la Web (o entre el espacio público y el espacio público virtual) como una forma de tecnopolítica, donde el diseño cobra una dimensión política que, desde la visión hegemónica de la disciplina, se encuentra actualmente velada.

Introducción

En el contexto de los últimos años, los diferentes usos de las TICs se han vuelto formas de participación cada vez más extendidas que comienzan a modificar las formas de comunicarse de la ciudadanía. En este marco, el diseño cobra cada vez más importancia como potencial forma de expresión que se extiende a un sector amplio de la sociedad que, a través de la Web, genera opiniones y materiales gráficos

diversos alrededor de una serie heterogénea de reivindicaciones sociales. Desde este enfoque, el activismo gráfico como una forma de hacer y pensar el diseño recupera una dimensión política que en muchos discursos disciplinares permanece aún velada. A la luz de estos hechos, el objetivo de este trabajo será indagar en esta dimensión desde la noción de tecnopolítica, en base a un enfoque que intenta superar el determinismo tecnológico y evitando visiones de la tecnología meramente optimistas o pesimistas.

La primera parte del trabajo se reserva para el desarrollo de las características de la virtualidad desde el enfoque de Baudrillard, de modo de plantear un marco que contemple a la Web procurando considerar sus aspectos de cambio en relación a contextos anteriores, los riesgos que van surgiendo, pero también las posibilidades que engendra en relación a la participación en torno al desarrollo visual. De este modo, sin desconocer la dimensión de control que actualmente es innegable y que se extiende a múltiples rubros que exceden al campo de los intereses políticos, también se considera la potencialidad de la Web como espacio de participación ciudadana donde la gráfica, en un contexto hipervisual, puede operar como forma de expresión efectiva y amplia para sectores cada vez más amplios. De este modo, las TICs se asumen como plataformas con la potencialidad de ampliar los canales expresivos y comunicativos.

Por otra parte, se propone también una actualización del planteo de Baudrillard en relación a la temática a través de los postulados de Byung-Chul Han, quien retoma algunas de las cuestiones que el autor francés ya avizoraba a principios del milenio. Esto resulta útil para considerar cuestiones que en ese contexto todavía no eran plausibles de ser pensadas, como la emergencia de las plataformas *on demand* y el crecimiento exponencial de las redes sociales.

En una segunda parte se intentará explicar por qué el diseño puede entenderse como una forma de hacer tecnopolítica, también entendida como un fenómeno de dos caras que puede ser entendida como herramienta de los poderes hegemónicos y como prácticas contestatarias y contrahegemónicas centradas en la participación ciudadana. En este último sentido, y como forma de concluir el texto, se indaga en la noción de constelaciones de performance acuñada por Fuentes, que resulta de utilidad para comprender cómo la interrelación entre la calle y la Web puede generar iniciativas donde la construcción colectiva se vuelve central y donde las corporalidades se asocian con acciones en la Web. Desde un enfoque amplio, se propone considerar la dimensión performática del activismo gráfico en un contexto donde las redes se erigen como formas de organización y estructuración

social en diversas escalas y que pueden impulsar una multiplicidad de reivindicaciones sociales.

Acerca de la virtualidad

En el contexto actual, resulta ineludible la importancia que tienen las TICs en la sociedad y en la forma de relacionarse que tienen los ciudadanos. La Web, y específicamente las redes sociales, se consolidan como canales de expresión e interconexión que anulan las fronteras físicas para dar paso a nuevas formas de comunicación. Ahora bien, es también ineludible hacer mención a la dimensión de control inédita que lo virtual habilita para diversos organismos y empresas. A diferencia del panóptico de Bentham (y de Foucault), donde arquitectónicamente había un centro discernible desde donde se ejerce una vigilancia, en la actualidad los centros se anulan, las nociones de distancia se reconfiguran y los mecanismos de monitoreo y control social sufren una sofisticación en continuo crecimiento y desarrollo.

Ahora bien, la dimensión gráfica que se encuentra presente en una sociedad visual donde la vista se erige como el sentido central, genera posibilidades de participación no exentas de contradicciones. Con el crecimiento de Internet y el aumento de su injerencia en la vida cotidiana de los ciudadanos, surge la posibilidad de transformar y de desarrollar diversas acciones con la libertad dada por la ausencia de un soporte corpóreo. En palabras de Baudrillard

A diferencia de la fotografía, del cine y de la pintura, donde hay un escenario y una mirada, tanto la imagen vídeo como la pantalla del *computer* inducen una especie de inmersión, de relación umbilical, de interacción táctil, como decía ya McLuhan de la televisión. Inmersión celular, corpuscular: uno penetra en la sustancia fluida de la imagen para modificarla eventualmente, del mismo modo que la ciencia se infiltra en el genoma, en el código genético, para transformar desde ahí al cuerpo mismo. Uno se mueve como quiere y hace lo que quiere con la imagen interactiva, pero la inmersión es el precio de esta disponibilidad infinita, de esta combinatoria abierta (2000: 204).

Desde este enfoque, la posibilidad de la modificación eventual de la imagen en pantalla convive con la inmersión en donde todos son actores, con lo cual, según Baudrillard, ya no habría ni acción ni escenario. Lo que tradicionalmente se presentaba separado, hoy se confunde en todas partes, porque en todas partes se han abolido las distancias: en el ámbito del arte se presenta la abolición, el choque de

polos entre lo real y su doble, en una coyuntura donde la Web gana cada vez más importancia en la vida cotidiana de cada vez más ciudadanos.

Cuando hablamos de activismo gráfico en el espacio público virtual (Lins Ribeiro, 2000), tenemos que tener en cuenta la advertencia de Baudrillard acerca de un fenómeno mediático con un fuerte contenido de manipulación informativa, a los “montajes propagandísticos de los acontecimientos”. En una era de la posverdad, cualquier análisis de los activismos visuales debe considerar esta cuestión, de modo de evitar las visiones ingenuas/superficiales sobre las coyunturas sobre las cuales operan dichas acciones. A esto hay que sumarle que en la virtualidad se “escamotea” tanto el contexto como la historia de los conflictos y de las historias, sumiendo todo en un presente perpetuo donde es imposible vislumbrar el futuro y donde el pasado pierde cada vez más espesor. Si el activismo gráfico en movimientos sociales se asume como un proceso construido históricamente y atado a los vaivenes de contextos disímiles, también es necesario destacar esta dimensión de vaciamiento y prestarle atención, para así tener un entendimiento más profundo de cómo pueden construirse los activismos y los movimientos sociales mediados por la virtualidad en tanto construcciones socio-históricas y formas de participación particulares.

Baudrillard ya observaba en la TV un nuevo espacio de lucha política que a cambio pide nuevos estilos, formas discursivas sencillas y más directas que las de las instituciones del sistema, aceleración en el planteo de los problemas y en el diagrama de soluciones (2000). Podemos pensar que en las TICs opera una lógica asociada, donde la política tradicional se lanza obsesivamente a llamar la atención de la masa sustentada en el ansia de espectáculo que las mayorías reclaman. Si bien se entiende al activismo gráfico como una forma de participación contrahegemónica, no puede dejar de considerarse que la construcción espectacular de los fenómenos está ligada a las formas de percepción social contemporánea, en una sociedad del espectáculo (Debord, 2008) donde las apariencias son centrales. Es decir, que no se puede desconocer este rasgo de la construcción de los fenómenos desde una matriz de espectacularidad que es propio de una época, al margen de si existe un movimiento u actor hegemónico o contrahegemónico.

Hay aquí algo del simulacro, que se potencia dadas las características de la Web. Podemos pensar, entonces, que en la virtualidad

la simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo

real sin origen ni realidad: lo hiperreal. El territorio ya no precede al mapa ni le sobrevive. En adelante será el mapa el que preceda al territorio (...) y el que lo engendre (Baudrillard, 1978: 5).

En esta coyuntura, el autor señala una pérdida de la alteridad donde las formas de comunicación tienden a hacer desaparecer al individuo del ámbito físico y simbólico¹. Surge entonces el interrogante: “¿Quién es el otro en ese horror? Si no hay cuerpo, si no hay rastro, huella, rostro, si no hay identificación, identidad, ¿el otro es apariencia que se relaciona con la apariencia del otro?” (Sánchez Martínez, 2010: 47). Cabe aquí hacer una observación crítica: si bien lo virtual plantea una clara distinción con respecto al tema de la pertenencia, eso no significa necesariamente que el otro se asuma desvinculado de su matriz identitaria del mundo físico: “Se puede pensar que todos en el espacio virtual son internautas con características que la virtualidad les proporciona: la espectralidad. Pero hay distinciones identitarias del mundo físico que son determinantes en su interacción virtual” (Sánchez Martínez, 2010: 48). Tal como se sostiene en la investigación, ya no puede pensarse en dicotomías sin relación: lo corpóreo/virtual, el espacio público/espacio público virtual, la calle/la Web, están en constante retroalimentación, generando nuevas formas expresivas y de participación ciudadana donde el campo de acción se extiende mucho más allá de la figura clásica de la manifestación callejera. En términos de imagen asociada al activismo, los soportes se hibridan, y se trasladan de manera fluida entre el bit y el papel. Como se observa en la figura 1, una pieza que circula en papel (formato diario) pero que a Argentina llega a través de la Web, es readaptada, impresa y utilizada en manifestaciones en el espacio público, para luego ser fotografiada junto con la persona que la porta y posteriormente ser subida y difundida por redes sociales. Si bien existe una circulación y una importancia creciente de las acciones a través de las TICs, en los movimientos sociales las piezas gráficas también sirven para entender quiénes están por detrás de las piezas y de la construcción de los movimientos sociales a través de las imágenes. En estos contextos, las redes, que generan contactos virtuales, tienen la potencialidad de fomentar las relaciones sociales cara a cara y fomentar las iniciativas colectivas en el espacio público a través de acciones gráficas llevadas a cabo por una ciudadanía heterogénea en torno a su procedencia social y al conocimiento gráfico con el que cuentan.

¹ Cabe aclarar que Baudrillard murió en 2007, y que su análisis se centra en Europa y en Estados Unidos como arquetipo de las sociedades posmodernas. Desde su muerte hasta el presente, el avance de Internet ha seguido creciendo y se ha extendido a los dispositivos móviles de manera exponencial. Por otra parte, las características de las sociedades latinoamericanas y su relación con las TICs tienen sus propias particularidades, y en ciertos puntos difiere de las sociedades en las que el autor hizo eje en sus planteos.

Figura 1. Contratapa de The New York Times Internacional que circuló por la Web, y cartel impreso en base a dicha contratapa en la manifestación por la legalización del aborto en Argentina



Fuente: Rastreo en redes sociales

Desde un contexto más actual, el planteo de Han plantea la paradoja de vivir en un proceso de invisibilización de la diferencia ligado con el avance de las TICs. En *La expulsión de lo distinto*, el filósofo surcoreano señala que actualmente habitamos el reino de lo igual, que ilustra a través del patrón de consumo, por ejemplo, en plataformas como Netflix, donde aquello que el algoritmo visibiliza repite el gusto del espectador, velando otras posibilidades y de ese modo homogeneizando el consumo audiovisual. Como actualización conceptual, en este marco el autor también propone la concepción de panóptico digital como forma de control contemporáneo en las sociedades red en que vivimos. La cuestión del centro-periferia del poder se licúa y queda distribuido reticularmente, con lo cual la vigilancia queda distribuida en el ojo disperso en todos los nodos de la red. El sentido de la mirada, central en el contexto actual, implica que todos tienen el deseo de ser vistos, que todos estamos viéndonos de manera permanente pese a lo cual es probable que nadie nos esté viendo. El reconocimiento se “materializa” en un Me gusta, y la depresión se vuelve falta de reconocimiento, la caída hacia una celda en Off. La búsqueda por posicionarse en la vitrina digital lleva a un agotamiento producto de la ausencia de lo distinto, la sobreinformación que redundante en una monotonía que provoca que, en un mundo donde existe mucho que ver, no haya ya nada que ver. Este posicionamiento en la vitrina digital invisibiliza la dimensión del control, presente en cada vez más aspectos de la vida. Desde esta lógica “los ocupantes del panóptico digital no se sienten observados, es decir, no se sienten vigilados. Se sienten libres y se desnudan voluntariamente. El panóptico digital no restringe la libertad, la explota” (Han, 2017: 84).

Por otro lado, en el panóptico digital más que voces hay ruidos, en donde prospera el “ruido de lo igual”. Si la voz se pierde, el prójimo va desapareciendo, y el ruido anula la soledad y la distancia: no hay ni encuentros ni desencuentros, y el prójimo, así, se vuelve mero espejo en el que cada quien se refleja. Lo mismo sucede con la escucha, que pierde importancia en detrimento del *Like* como forma de reciprocidad tasada. Porque el Big Data reconoce similitudes, identidades y correlaciones pero no permite el conocimiento del otro, que si no es escuchado no permite la revelación de otro. Y también individualiza las carencias y temores, que son percibidas como un mal personal y que desconectan “mi sufrimiento de tu sufrimiento”.

Pese a este diagnóstico, Han rescata que una sociedad que se escuche a sí misma puede instaurar el tiempo del otro. Una sociedad de oyentes puede retomar la noción de comunidad, en donde “a diferencia del tiempo del yo, que nos aísla y nos individualiza, el tiempo del otro crea una comunidad. Por eso es un tiempo bueno” (Han, 2017: 127). Al igual que Baudrillard, el enfoque de Han es crítico, aunque

propone salidas posibles. Para salir de la corriente de igualamientos que nos rodea, debemos buscar lo distinto frente a lo igual, lo lejano frente a lo cercano, lo extraño frente a lo conocido para ir más allá de la sociedad del me gusta. Para ello, Han propone volver al arte para encontrar el lenguaje de lo distinto, para recuperar la extrañeza; y recuperar el acto de escuchar al otro, ya que “el ejercicio de quien escucha con un silencio hospitalario y la liberación del otro que se libera al hablar. Han sostiene que la misma escucha es ya una acción sanadora” (Marroquín, 2017: 208).

Esto resulta útil para encuadrar el activismo gráfico en el contexto contemporáneo. En primer lugar, porque si bien la gráfica se produce y circula simultáneamente en el espacio público y en el espacio público virtual cada vez con más alcance, en cierto modo el acto de participar a través de la imagen nos mueve de la matriz de lo igual para empezar a cuestionar eso que es “más de lo mismo”. La imagen, en este sentido, y si bien se inserta dentro de este sistema donde las TICs cobran cada vez más importancia, propone miradas y usos alternativos de la Web tendientes a replantear dimensiones injustas del sistema en el que vivimos. Y por otro lado, las acciones activistas en torno a la gráfica generan múltiples iniciativas colectivas que rompen con el aislamiento digital para dar paso a lo asociativo, lo que habilita el acto de la escucha que Han propone recuperar. El encuentro y la diversidad de técnicas, soportes y estrategias de difusión puede comenzar a romper los igualamientos y la chatura que el autor critica, y puede acercar lo lejano para generar lejanía.

El activismo gráfico, entonces, puede ser considerado como una forma contrahegemónica de uso de la Web, sin por ello dejar de considerar que en el sistema actual el control y el monitoreo se vuelven elementos cotidianos que están presentes tanto en lo micro como en lo macro social. No obstante ello, las TICs tienen también la potencialidad de generar modos de participación de gran cantidad de ciudadanos que, a través de la Web en general y de las redes sociales en particular

Formas de la tecnopolítica. Activismo gráfico como constelación de performance

La participación ciudadana desde el activismo gráfico cobra una creciente importancia con el incremento de la conectividad y el acceso a herramientas de producción de piezas mediante software de diseño. Desde esta óptica, se entiende a esta forma de participación a través de la gráfica como una forma de hacer tecnopolítica, donde estas formas proponen una nueva revolución de contenido convertido en acción donde el lenguaje visual comienza a colonizar la conversación

digital (Gutiérrez-Rubí, 2020). Para este autor existe un factor de renovación política extraordinaria que “no radica sólo en la potencia tecnológica para hacer posible y más fácil la participación y la deliberación a gran escala, sino por la capacidad de reconvertir a los militantes, simpatizantes o votantes en activistas” (p. 14). En un contexto socio histórico donde se comienzan a cuestionar mecanismos de la democracia representativa, empieza a observarse una relación de poder menos vertical entre gobernantes y gobernados, dado que estos cuentan actualmente con tecnologías para comunicarse y organizarse entre ellos cada vez más sofisticadas, lo que genera vías de expresión y participación que no se restringen a un acto eleccionario cada un cierto período de años, sino en la posibilidad de expresarse de manera cotidiana sobre diversos temas de manera cotidiana: “Hoy los ciudadanos se expresan cotidianamente con cada tuit, con cada «me gusta». Gran parte de las tensiones de este cambio de era responden a ese conflicto: que los gobernados se han adaptado a esos cambios mucho más rápido de lo que lo han hecho los gobernantes”.

Es central destacar, sin embargo, que la tecopolítica no solamente representa una posibilidad de expresión ciudadana a través del uso de las TICs, sino que también implica una dimensión de control del poder político y corporativo. De este modo, se presenta como un fenómeno de dos caras, donde se producen acciones emancipatorias o autodeterminantes pero también coactivas o determinantes (Rovira Sancho, 2019). Lo que por un lado emerge como la potencia de las multitudes conectadas (Toret, 2013) tiene su contracara en las nuevas máquinas tecnopolíticas del 1% de la población dominante, que se han puesto en marcha como agencias de comunicación² para estados-empresas y grandes partidos políticos (Toret, 2019).

El activismo gráfico como forma de tecnopolítica puede encuadrarse dentro de la noción de las constelaciones de performance, dada su producción y circulación donde el espacio público se retroalimenta del espacio público virtual. Dicho concepto surge del planteo de Fuentes (2020), para quien

las constelaciones de performance iluminan las tácticas específicas que emergen de la acción conjunta de las protestas físicas y las protestas conectadas digitalmente. Gracias a las constelaciones de performance podemos discernir las maneras en

² Uno de los casos más paradigmáticos de este proceso es el de Cambridge Analytica, fundada en 2013 y dedicada a la minería de datos para generar una comunicación personalizada y micro segmentada. La empresa trabajó en la campaña de Ted Cruz y posteriormente en la de Donald Trump en Estados Unidos, en la campaña de Mauricio Macri en la Argentina, y en la campaña para que el Reino Unido se retirase de la Unión Europea (Brexit). En 2018, Cambridge Analytica fue denunciada por utilizar datos de aproximadamente cincuenta millones de usuarios de Facebook, vulnerando los derechos de privacidad de la red social. Posteriormente, el propio Mark Zuckerberg reconoció errores en la protección de datos de las personas.

que la espacialidad, la temporalidad, la corporalidad y la participación, todos aspectos centrales de *las maneras de hacer* de la performance, son redefinidos tácticamente en activismos entrecruzados que expanden las nociones previas de movilización social y eficacia política (22).

Lo que este enfoque propone es que los activismos pueden generar imágenes y relaciones sociales que buscan persuadir a la opinión pública para construir poder contrahegemónico. Así, la Web puede volverse una plataforma de expresión contestataria que dialoga con la manifestación en la calle. Las redes sociales, en este marco y en relación a las piezas visuales generadas por la ciudadanía, habilitan una forma de diseño transnacionalista que puede tener orígenes en un país y en una coyuntura nacional determinada, pero que pueden expandirse a través de redes de apoyo y de réplicas en diferentes sitios que vivencian problemáticas sociales similares. Aparecen, entonces, piezas que comienzan a circular más allá de una frontera de un Estado, y surgen diferentes propuestas visuales en diferentes sitios que expresan su solidaridad con la reivindicación de origen y/o retoma dicha reivindicación readaptándola a diferentes coyunturas. En el caso de los movimientos a favor de la legalización del aborto y el Ni una menos en Argentina esto queda de manifiesto a través de una red internacional de apoyo en donde se ha observado una fuerte actividad activista a través de la producción y difusión de una innumerable cantidad de gráfica.

Por otro lado, el concepto permite pensar al activismo gráfico dentro de un accionar colectivo, en donde las piezas entran en diálogo, proponen e intervienen en diferentes acciones y contribuyen a amalgamar colectividades en torno a una causa común. Este enfoque, entonces plantea que

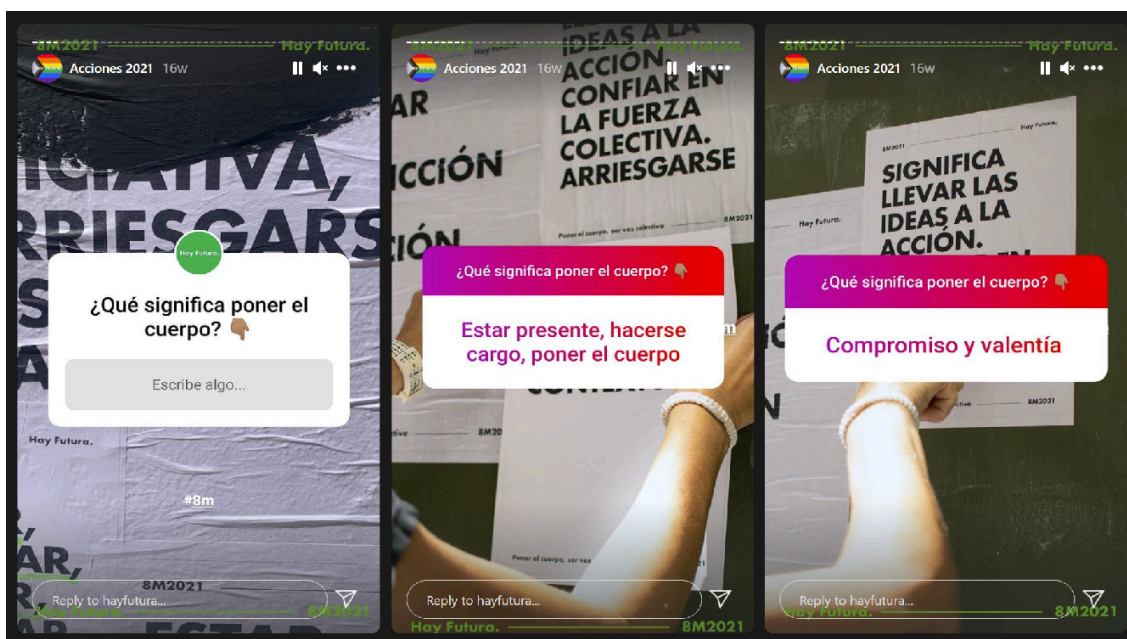
se trata de performances colectivas, pero no colectivas como “somos uno”, sino más bien como somos, justamente esto, una constelación que está construyendo un hecho a partir de fragmentos, a partir de lo asincrónico, a partir de lo transmedial, a partir incluso de lo transhistórico, pensándonos no en una línea de progresión de tiempo, sino en lo multisituado y lo multicontextual (Escales, 2021).

Esta cuestión resulta útil para entender que, en la interacción entre el espacio público y el espacio público virtual, las prácticas individuales pueden generar e integrar iniciativas colectivas de diversas escalas. El ciudadano en su carácter individual, de este modo, al crear piezas gráficas y/o intervenir producciones ya existentes, parte de una acción que puede ser unipersonal en su origen, pero que luego puede

participar en constelaciones de diferente alcance a través de acciones de difusión y/o de acciones en las calles donde los vínculos y las gráficas se materializan de manera corpórea. Desde este enfoque, Fuentes plantea que las redes sociales son sitios de autopresentación, transmisión y sintonización afectivas, en donde las campañas y discusiones en la Web no son performances en sí en un sentido tradicional, pero que pueden ser abordadas como tales a los fines de comprender el uso de estas plataformas como un modo de comportamiento expresivo y transformador que, por tanto, reviste un carácter performativo.

Más allá de esta interconexión en las acciones y en la dimensión de la difusión propia de las redes sociales, entender al activismo dentro de la lógica de las constelaciones de performance permite pensar en la gráfica como forma de acción que genera colectivos y colectivas donde las acciones en el espacio público virtual se mezclan con las que se producen en el espacio público. En los movimientos feministas de los últimos años han surgido diversas agrupaciones que se convocan por una causa a través del diseño, en donde se vuelve complejo determinar dónde empieza y dónde termina una acción performática en la era de las redes (Escales, 2021). Un caso ilustrativo es el que se observa en la figura 2, donde se ve cómo una colectiva de diseño como Hay Futura propone una utilización de las redes sociales que se traslada a una pared física que propone a la vez poner el cuerpo y pensar qué significa dicha acción. De este modo, las corporalidades siguen teniendo una importancia central, en un marco histórico donde crece la importancia de la acción en red, lo que implica repensar en lo acontecional, la noción de espectador y de las formas de atestiguar un hecho cuando no se está físicamente en el lugar: “*Mirar, comentar, compartir, asistir, documentar, reproducir, reciclar, conectar*: las constelaciones de performance de interactividad mediada le agregan una vuelta de tuerca a la política de la performance como reproducción tanto efímera como referencial en base al cuerpo” (Fuentes, 2020: 24).

Figura 2. Capturas de pantalla donde se observa la interconexión entre las redes sociales y el espacio museístico, en este caso vinculada a una instalación gráfica realizada en el 2021 por la Colectiva Hay Futura en la Casa Nacional del Bicentenario



IG de Hay Futura

De lo que se trata, al fin y al cabo, es de entender que la Web entendida como espacio público virtual no funciona de manera separada e independiente del espacio público, sino que las corporalidades encuentran formas de interacción que combinan lo virtual con lo corpóreo para ampliar las fronteras clásicas de la participación. En este campo, la gráfica tiene mucho que aportar dado que cada vez existen más herramientas creativas al alcance de sectores amplios, que, en el caso particular de los movimientos feministas de los últimos años, aprovechan para convocar, expresar y difundir causas como la legalización del aborto y la denuncia de los femicidios, disputando sentido en el ámbito de la comunicación a los medios masivos e instalando problemáticas que anteriormente se encontraban veladas.

Reflexiones finales

Los movimientos sociales contemporáneos y los activismos visuales que surgen alrededor de ellos ya no pueden pensarse únicamente desde una dimensión corpórea. En la actualidad, tanto la construcción como la creación y difusión de una causa y de gráfica asociada opera de manera simultánea en el espacio público y en el espacio público virtual, que se interrelacionan sin una jerarquía visible y a priori de uno sobre otro. Las redes sociales ganan terreno como plataformas de expresión y difusión donde el contenido visual se vuelve un elemento central que habilita nuevas formas de participación ciudadana, que ya no se reserva a un campo experto, sino que se expande hacia sectores cada vez más amplios que no necesariamente cuentan con saberes específicos del campo de las disciplinas proyectuales (Manzini, 2015).

En esta necesaria interrelación entre la Web y la calle, las formas de participación comienzan a mezclarse y a generar proyectos e iniciativas heterogéneas. En este marco, el análisis de las características de los usos posibles de Internet se vuelve un elemento central para comprender una amplia gama de hechos contemporáneos. Tomando algunos de los postulados de Baudrillard, se observa un universo complejo que entraña dificultades pero que también supone potencialidades. Es indiscutible que la dimensión del control se asocia indisolublemente con métodos de monitoreo a través de la virtualidad, cuestión que no puede desconocerse a la hora de comprender cualquier tipo de fenómeno asociado a las TICs y a la construcción de activismos de diverso tipo. Sin embargo, el sistema engendra también sus nichos, que pueden aprovecharse en los movimientos sociales contemporáneos como forma de organización, participación y difusión de una causa social.

La doble cara de la tecnopolítica plantea la dimensión hegemónica-contrahegemónica, del poder-de movimientos sociales y de la multitud conectada-maquinaría de la minoría dominante. Los usos pueden estar entonces orientados al sostenimiento del *statu quo*, pero también existe espacio para múltiples prácticas contestatarias, donde la construcción colectiva puede aprovechar, de manera simultánea y en estrecha relación, las posibilidades que ofrecen las TICs y las acciones en la vía pública y en los encuentros cara a cara. En un contexto donde el hecho de poner el cuerpo vuelve a tornarse una cuestión de análisis y trabajo, los movimientos feministas se vuelven impulsores de cambios sociales profundos, en cuya búsqueda el activísimo gráfico cobra cada vez más importancia como un modo de participación y expresión en línea con los tiempos que corren.

Bibliografía

Alcazan, Arnaumonty, Axebra, Quodlibetat, Simona Levi, Sunotissima, Takethesquare y Toret (2012). *Tecnopolítica, internet y r-evoluciones. Sobre la centralidad de redes digitales en el #15M*. Barcelona: Icaria editorial.

Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós (2000). *Pantalla total*. Barcelona: Editorial Anagrama. (2005). Violencia de la imagen. Violencia contra la imagen. En *La agonía del poder*. Madrid: Círculo de Bellas Artes.

Debord, G. (2008). *La sociedad del espectáculo*. Buenos Aires: La Marca Editora.

Escales, V. (8 de mayo de 2021). "Con las constelaciones de performance vemos la imposibilidad de determinar dónde empieza y dónde termina una protesta en la era de las redes". En *Latfem*. Recuperado de <https://latfem.org/con-las-constelaciones-de-performance-vemos-la-imposibilidad-de-determinar-donde-empieza-y-donde-termina-una-protesta-en-la-era-de-las-redes/>

Fuentes, M. (2020). *Activismos tecnopolíticos*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.

Gutiérrez Rubí, A. (2020). *Tecnopolítica. El uso y la concepción de las nuevas herramientas tecnológicas para la comunicación, la organización y la acción política colectivas*. Barcelona: Grafiko.

Han, Byung-Chul (2017). *La expulsión de lo distinto*. Barcelona: Herder.

Lins Ribeiro, G. (2002). "El espacio-público-virtual". En *Serie Antropológica*. Brasilia.

Manzini, E. (2015). *Design when everybody designs. An introduction to Design for Social Innovation*. Estados Unidos: MIT Press.

Marroquín, A. (2017). La expulsión de lo distinto, de Byung-Chul Han. En *Revista Realidad*, Nro. 149, pp. 205-209.

Reguillo, R. (2007). *Emergencias de culturas juveniles. Estrategias del desencanto*. Bogotá: Grupo editorial Norma.

Rovira Sancho, G. (2019). Tecnopolítica para la emancipación y para la Guerra: acción colectiva y contrainsurgencia. *IC-Revista Científica de Información y Comunicación*, Nro. 16, pp. 39-83.

Sánchez Martínez, J. A. (2010). La comunicación sin cuerpo. Identidad y virtualidad. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*. Vol. LII, nro. 209, pp. 37-51.

Toret, J. (2013). *Tecnopolítica. La potencia de las multitudes conectadas. El sistema red 15M un nuevo paradigma de la política distribuida*. Barcelona: Internet Interdisciplinary Institute, Universitat Oberta de Catalunya. (15 abril de 2009). Com funcionen les màquines digitals de la ultradreta. *El Crític*.
<https://www.elcritic.cat/opinio/javier-toret/com-funcionen-les-maquines-digitals-de-la-ultradreta-21500>